

# Universitätskurs

## Farbe in Videospielen





## Universitätskurs Farbe in Videospielen

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/farbe-videospielen](http://www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/farbe-videospielen)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Kursleitung

---

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

---

Seite 16

05

Methodik

---

Seite 20

06

Qualifizierung

---

Seite 28

# 01 Präsentation

Die grundlegendsten Designstudien zeigen, wie wichtig die korrekte Anwendung der Farbtheorie ist, um bei jedem visuellen Projekt eine Wirkung zu erzielen. Das effektive Mischen von Pigmenten und Farben trägt dazu bei, den Entstehungsprozess effizienter zu gestalten. Es wird für die audiovisuelle Industrie immer einfacher, durch den Einsatz der richtigen Technologie gute Ergebnisse zu erzielen; aber ohne das Wissen über Techniken und den Einsatz von Ressourcen ist es unmöglich, Erfolg zu haben. Bei Videospielen beeinflusst die grafische Qualität des Projekts das Spielerlebnis des Benutzers, weshalb die Professionalität des Designteams für virtuelle Umgebungen so wichtig ist. Dieses Programm ermöglicht es Ihnen, einen Schritt weiter zu gehen in Ihrer Vorbereitung als Experte für die Farbe von Videospielen.



“

*Die Schaffung optischer Täuschungen, die das Erlebnis des Spielers immer realer machen, ist die Gegenwart und die Zukunft der Videospiele”*

Dieser Lehrplan stellt dem zukünftigen Designer die geeigneten farbmtrischen Werkzeuge zur Verfügung, die er in Projekten für die audiovisuelle Industrie, insbesondere für Videospiele, einsetzen kann. Dies ist dem Lehrsystem der TECH Technologischen Universität zu verdanken, die ein ganzes Fortbildungsprogramm für die Kunst in diesem Bereich entwickelt hat. In diesem Programm können sich die Studenten je nach ihren Interessen und Bedürfnissen in jedem der Kompetenzbereiche spezialisieren.

In diesem Universitätskurs in Farbe in Videospiele wird der Student nicht nur die grundlegenden Konzepte von Farbe im Design wiederholen, sondern auch alles über *Concept Art* und das Design von *Props*, den richtigen Einsatz von Licht und Kontrast und Sättigung lernen; die Freiheit haben, seiner Kreativität freien Lauf zu lassen, um einzigartige Werke mit seinem eigenen Stil zu schaffen und von großen Referenzen in der Geschichte des kreativen Prozesses von Videospiele zu lernen.

Nach dieser Fortbildung werden die Fachleute einen umfassenden Umgang mit den künstlerischen Werkzeugen haben und ihre Kreativität auf eine neue Ebene bringen, indem sie verstehen, wie das Licht auf verschiedene Oberflächen wirkt. Sie lernen etwas über Reflexion und ihre Verwendung im Design und den Einfluss der Umgebung auf die Farbe von Formen.

Ein Programm, das für ein sechswöchiges Online-Studium von jedem Gerät und Ort aus entwickelt wurde und den Lernprozess einfach und bequem macht, mit ständiger Begleitung durch das auf Videospielekunst spezialisierte Dozententeam, das diesen Bildungsraum integriert.

Dieser **Universitätskurs in Farbe in Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien die von Experten der Kunst für Videospiele vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt theoretische und praktische Informationen zu den Disziplinen, die für die berufliche Praxis unerlässlich sind
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ Ihr besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Die Verwendung von Farben in Videospiele hat einen großen Einfluss auf die Art der Benutzererfahrung, deshalb ist es so wichtig, die Theorien richtig anzuwenden“*

“

*Das Ziel, einer der besten Konzeptkünstler für Videospiele zu werden, ist jetzt mit dem spezialisierten Programm von TECH, der weltweit größten digitalen Universität, einfacher“*

Zu den Lehrkräften des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situierendes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Training ermöglicht, das auf reale Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

*Wenn die ersten Videospiele grün waren, können Sie sich dann vorstellen, was in der Zukunft kommen wird?*

*Sie werden die richtige Farbtheorie anwenden, um Ihre Fantasie zu illustrieren.*

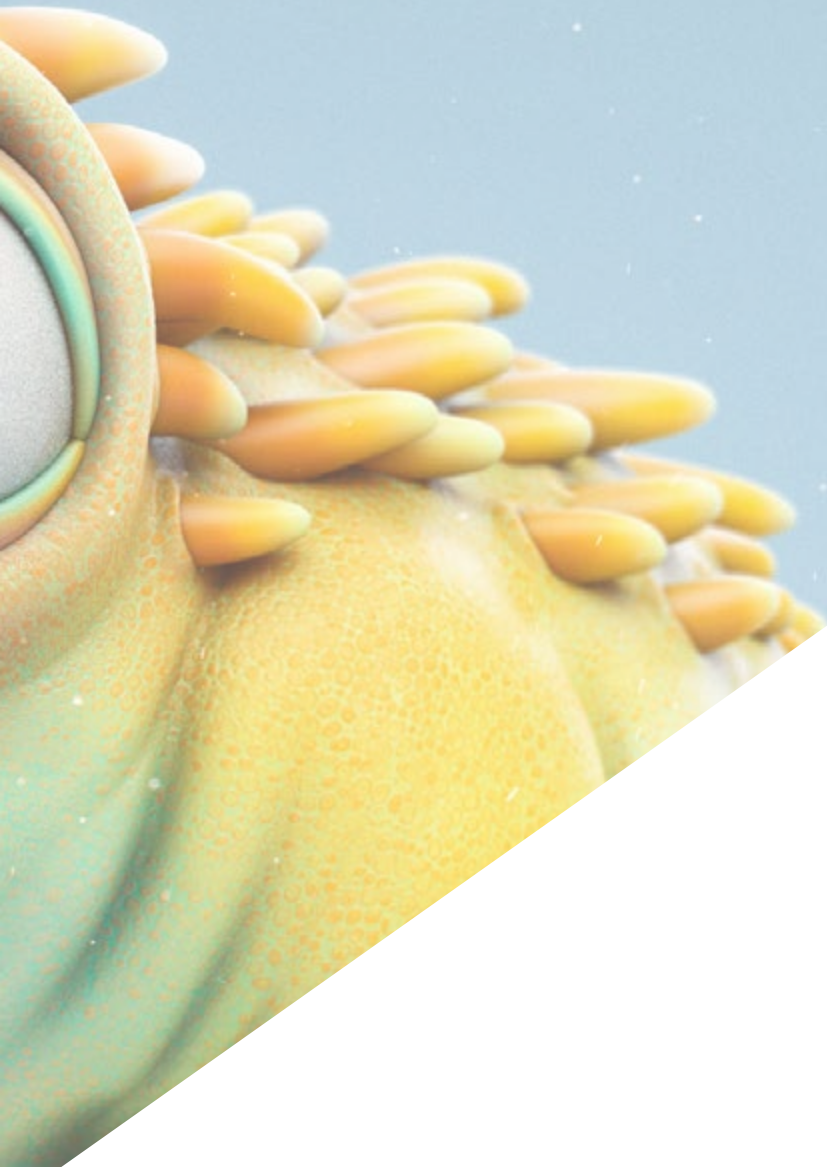


# 02 Ziele

Dieser Universitätskurs in Farbe in Videospielen wird es den Studenten ermöglichen, sich auf dem Markt der Konzeptkunst zu profilieren, indem sie die notwendigen Fähigkeiten erwerben, um sich mit den Farbgebungstechniken eines virtuellen Werks zu beschäftigen. Anhand einer Vielzahl von Beispielen und praktischen Übungen, die durch theoretische Inhalte unterstützt werden, die von Experten nach einer umfassenden Auswahl der besten Werkzeuge entwickelt wurden, können Sie Ihren eigenen Stil entdecken. Im Rahmen dieses Auswahlverfahrens hat TECH eine Reihe allgemeiner und spezifischer Ziele festgelegt, um den Lehrprozess der künftigen Absolventen effizienter zu gestalten.







“

*Jede Technik, die in diesem Universitätskurs  
erlernt und geübt wird, bringt Sie dem Ziel  
näher, der beste Experte zu sein”*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Erstellung von Designs in professioneller Qualität für die audiovisuelle Industrie
- ◆ Zusammenstellung eines spezialisierten Portfolios mit innovativen Farbtechniken
- ◆ Vertiefung der Kenntnisse über Farbauftragstechniken
- ◆ Die Präsentation der Arbeit auf professionelle Art und Weise fördern
- ◆ Vertiefung der technischen und künstlerischen Kenntnisse





## Spezifische Ziele

---

- ◆ Das Verhalten von Licht und dessen Ausbreitung verstehen
- ◆ Die verschiedenen Aspekte von Licht, Nuancen, Sättigung und Kontrast bewerten
- ◆ Die verschiedenen Techniken zum Auftragen von Farbe studieren
- ◆ Kenntnis der Bedeutung von Farbe in der Videospieldkunst

“

*Wenn Ihr Ziel darin besteht, in dem, was Sie tun, der Beste zu sein, müssen Sie sich ständig vorbereiten, und TECH begleitet Sie dabei”*

# 03 Kursleitung

Das Dozententeam der TECH Technologischen Universität bietet dank der auf dem virtuellen Campus angewandten Studienverfahren und -methoden eine hervorragende Fortbildung für alle. So verfügt der Universitätskurs in Farbe in Videospiele über Kunstexperten, die über umfangreiche Erfahrungen und eine spezifische Vorbereitung verfügen, die es ihnen ermöglicht, den Studenten die besten Werkzeuge zu vermitteln, die Entwicklung aller ihrer Fähigkeiten zu erleichtern, ihr berufliches Profil zu perfektionieren und sich auf immer stärker umkämpften Märkten wie dem der Kunst für Videospiele abzuheben.





“

*Das Erlernen neuer Werkzeuge von renommierten Fachleuten wird Sie dazu inspirieren, Ihren Stil weiter zu perfektionieren”*

## Leitung



### Hr. Mikel Alaez, Jon

- ◆ Konzeptkünstler für Figuren im English Coach Podcast
- ◆ Konzeptkünstler in Máster D
- ◆ Hochschulabschluss in Kunst an der Universität der Schönen Künste UPV
- ◆ Concept Art und digitale Illustration in Master D Rendr



# 04

## Struktur und Inhalt

Der Lehrplan des Universitätskurses in Farbe in Videospiele wurde für ein dynamisches Lernen auf der Grundlage des bewährten Lernsystems des *relearning* der TECH Technologischen Universität entwickelt, die als einzige spanischsprachige Institution eine Lizenz für dieses System besitzt. Der in diesem Modul entwickelte Lehrplan wird es den Studenten ermöglichen, die aktuellsten Konzepte zu verstehen, und zwar durch praktische theoretische Inhalte, die Anwendung neuer Technologien und Verfahren, die ein einfaches Lernen ermöglichen und das Profil der neuen Fachkraft hervorheben.







“

*Sie werden die wichtigsten Farbreferenzen in der Kunst studieren und lernen, wie man Farbton, Sättigung, Licht und Kontrast auf Videospiele anwendet”*

## Modul 1. Farbe

- 1.1. Ausbreitung von Licht
  - 1.1.1. Technizität
  - 1.1.2. Beispiel
  - 1.1.3. Helle Farbe
- 1.2. Licht auf Oberflächen
  - 1.2.1. Reflexe
  - 1.2.2. Bounce
  - 1.2.3. *Subsurface Scattering*
- 1.3. Design und Farbe
  - 1.3.1. Übertreibung
  - 1.3.2. Vorstellungskraft
  - 1.3.3. Nutzung
- 1.4. Licht im Schatten
  - 1.4.1. Reflexe
  - 1.4.2. Farbe im Schatten
  - 1.4.3. Tricks
- 1.5. HUE/Matiz
  - 1.5.1. Definition
  - 1.5.2. Bedeutung
  - 1.5.3. Nutzung
- 1.6. Sättigung
  - 1.6.1. Definition
  - 1.6.2. Bedeutung
  - 1.6.3. Nutzung





- 1.7. Value/Kontrast
  - 1.7.1. Definition
  - 1.7.2. Kontrast vor Ort
  - 1.7.3. Nutzung
- 1.8. Farbe in der Illustration
  - 1.8.1. Unterschiede
  - 1.8.2. Freiheit
  - 1.8.3. Theorie
- 1.9. Farbe in *Concept Art*
  - 1.9.1. Bedeutung
  - 1.9.2. Design und Farbe
  - 1.9.3. Propszenario Charakter
- 1.10. Farbe in der Kunst
  - 1.10.1. Geschichte
  - 1.10.2. Veränderungen
  - 1.10.3. Referenzen

“

*Jetzt ist die Bildung  
viel zugänglicher und  
spezialisierter, Ihre Zukunft  
hängt von Ihnen ab”*

# 05 Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.





“

*Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"*

## Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

*Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die die Grundlagen der traditionellen Universitäten in der ganzen Welt verschiebt”*



*Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.*



*Die Studenten lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.*

## Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

“

*Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein"*

Die Fallstudienmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, seit es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit die Jurastudenten das Recht nicht nur anhand theoretischer Inhalte erlernen, sondern ihnen reale, komplexe Situationen vorlegen, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen können, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Kurses werden Sie mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

## Relearning Methodik

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

*Im Jahr 2019 erzielten wir die besten Lernergebnisse aller spanischsprachigen Online-Universitäten der Welt.*



Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft auszubilden. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten Online-Universität in Spanisch zu verbessern.



In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -Instrumente ausgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

*Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihr Fachgebiet einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.*

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten neurokognitiven kontextabhängigen E-Learnings mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



#### Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



#### Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert baut Wissen und Gedächtnis auf und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

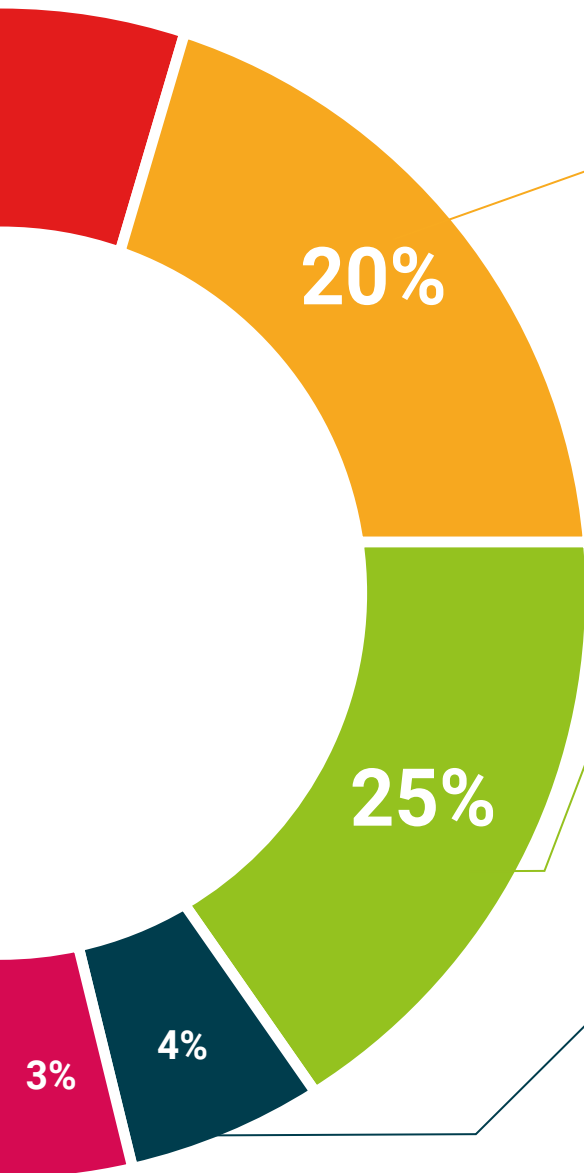
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



#### Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u.a. In der virtuellen Bibliothek von TECH haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





#### Fallstudien

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



#### Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



#### Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



06

# Qualifizierung

Der Universitätskurs in Farbe in Videospiele garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab  
und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss  
ohne lästige Reisen oder Formalitäten”*

Dieser **Universitätskurs in Farbe in Videospiele**n enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post\* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologische Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätskurs in Farbe in Videospiele**n

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std.**



\*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen  
erziehung information tutoren  
garantie akkreditierung unterricht  
institutionen technologie lernen  
gemeinschaft verpflichtung  
persönliche betreuung innovativen  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institut  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätskurs

Farbe in Videospielen

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

# Universitätskurs

## Farbe in Videospielen

